

Глава 18

Снаружи то и дело хлопали выстрелы. И Чжэнь прижался к стене, выглянул в круглый иллюминатор корабля. На карте тоже ни души — только понял, что находится на самом левом краю.

Три... два... один!

****Старт!****

«Противник включил геолокацию», — раздался в наушнике механический голос. На коммуникаторе внезапно появилась красная точка, отмечающая положение Ruler'a. И почти сразу в боевом чате высветилось сообщение:

[Поле боя][Ruler]: Я к тебе приду или ты найдёшь меня по карте? На десять тысяч человек 1v1 искать неудобно, я включил геолокацию.

[Поле боя][Сногшибательно крутой]: Я сам к тебе приду.

[Поле боя][Ruler]: Хорошо. По пути будь осторожен, на этой карте NPC атакуют игроков, или может мне самому подойти?

[Поле боя][Сногшибательно крутой]: Не надо...

И Чжэнь глянул на карту — до противника около десяти километров. Чтобы пройти это расстояние, нужно пересечь морскую зону боевых действий между сторонами. Он дошёл до капитанской рубки, отключил автопилот и остановился в тысяче метров от берега, оценивая интенсивность огня в прибрежной зоне. Ruler предупредил его насчёт NPC, поэтому И Чжэнь открыл системное описание карты.

Карта ещё та «уникальная». Видимо, для пущей реалистичности уличных боёв разработчики решили, что местные армии обеих сторон будут атаковать игроков. И вот вам — карта на четыре фракции. Для NPC любой стороны вражеские солдаты — цель номер один, игроки — номер два. Если рядом есть враг, NPC сначала убивают его, а потом берутся за игроков. На словах звучит весело, но многие игроки, глядя на эту карту, показывали ей средний палец.

Сколько раз бывало: вот-вот прикончишь врага, а тут какой-то NPC хлоп — и ты труп. Это охрененное «удовольствие» одним словом «блин» не опишешь.

Дорога заставлена баррикадами. Впереди — трасса, ведущая в город. Солдаты обеих сторон как раз ведут там ожесточённый уличный бой. И Чжэнь нашёл на палубе пассажирского корабля укромный уголок с защитным кожухом, установил снайперку, припал к земле и глянул в прицел.

****БАХ!****

Из глушителя винтовки вырвалась слепящая вспышка — пуля рассекла воздух.

Командир боевой группы на берегу, Бибер, нахмурился. У него были красивые голубые глаза, но сейчас они наполнились тревогой.

Пуля прошла ему висок. Брызнул кровавый туман.

— Быстрее! В атаку!

Обе стороны готовились продолжить бой, но И Чжэнь не дал им такого шанса. Дослал патрон в ствол. Нажал на спусковой крючок!

[Идеальное попадание в голову] x1

[Идеальное попадание в голову] x2

...

[Идеальное попадание в голову] x11 подряд!

И Чжэнь высадился на берег, мельком глянул на перебитых NPC. У баррикад никого не осталось. И вдруг перед ним вырос чернокожий мальчишка с ружьём — ростом меньше самого ружья. И этот ребёнок сейчас целился прямо в него.

NPC.

И Чжэнь нахмурился. С таким NPC он столкнулся впервые. Рука, сжимавшая автомат, замерла.

Разум подсказывал: нужно убить NPC, который наставил на тебя оружие. Но руки мальчишки дрожали, и в его глазах И Чжэнь прочитал ****страх****.

Мальчишка сейчас выстрелит! И Чжэнь не стал медлить: в тот миг, когда тощий парнишка досылал патрон, он перехватил ствол, вскинул ружьё вверх и одновременно провёл бросок через бедро. Мальчуган с размаху грохнулся на землю, скорчился от боли.

Ствол был горячим — значит, этот ребёнок тоже «солдат». И Чжэнь забрал оружие, взглянул на мальчишку, который корчился на земле, обхватив живот от удара. Ни слова не сказал. Ладонь оказалась поранена — штык пропорол руку, тёплая кровь потекла по пальцам. Всё было жутко реально... кроме одного — боли не было. Но если бы не это, И Чжэнь мог бы поклясться, что он на самом деле в эпицентре Третьей мировой.

Долго думать было некогда — не хватало ещё, чтобы этот NPC-пацан снова наставил на него ствол. И Чжэнь быстро запрыгнул в машину и погнал к месту назначения.

До города ещё далеко. И Чжэнь достал бинокль, который только что снял с трупов тех самых злополучных NPC, и осмотрелся. По обочинам трассы — баррикады и пулемётные гнёзда. Похоже, это очень важный перекрёсток.

Часовые патрулируют. Живут эти NPC, видимо, неплохо — даже есть время поболтать. В теории они уже должны были его заметить: обзор у часовых сверху широкий, не увидеть такого слона — невозможно. Или тут баг?

Не должно быть. Вон того мальчишку-пацанка сделали максимально реалистично.

Пока И Чжэнь колебался, с той стороны вдруг шарахнула целая батарея — и в него полетели снаряды.

— ****Вашу ж мать**!** — вырвалось у И Чжэня при виде этой внезапной артподготовки. Он на автомате бросился искать укрытие. В смертельной схватке его роботизированное тело выдало нечеловеческую прыть — он рванул со скоростью звука.

Снаряды упали, прогремели взрывы. Когда дым рассеялся, И Чжэнь оглянулся на поле, усеянное воронками, потом на себя. Фух... цел и невредим.

Эта карта — чертовски сложнее Декер-Сити.

И Чжэнь ослабился. Он любит такие вызовы. Жаль только, свои хакерские навыки тут не применишь — не взломаешь местную технику. А будь это реальный бой, он бы взломал все машины и использовал их как глаза. Когда-то он был хилым хакером, который прикрывал спины спецагентам — физуха так себе. Но в теле робота... И Чжэнь задумался. Да он может бежать целые сутки. Поставил новую батарейку — и снова в бой.

Выпустив с десяток снарядов, та сторона снова затихла. А перед И Чжэнем появилось системное сообщение:

****Игрок, хочешь пройти испытание «Белая трасса»?****

****Да / Нет****

<http://bllate.org/book/17267/1616115>